

Lascaux - KSR

54 Karten (6 Tierarten mit je 9 Karten) mischen und verdeckt bereitlegen.
Je Spieler 1 Satz Marker mit jeweils identischen Rückseiten verteilen.
Jeder Spieler erhält 12 Steine (10 bei 5 Spielern).
Übrige Marker und Steine kommen aus dem Spiel.
Die Steinvorräte der Spieler sind gut sichtbar zu halten oder dürfen nach vorheriger Vereinbarung auch geheim bleiben.

Ablauf einer Runde:

1) Neue Karten auslegen:

Der Startspieler zieht Stück für Stück jeweils die oberste Karte vom Nachziehstapel und legt sie mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch.
Trifft eine der folgenden Bedingungen zu, endet die Phase 1:

- Sind alle 6 verschiedenen Farben auf den Karten zu sehen?
- Liegen 7 Karten in der Tischmitte aus?

Kann (gegen Spielende) keine der Bedingungen erfüllt werden, wird mit allen verbliebenen Karten gespielt.

2) Jeder Spieler wählt 1 Marker:

Jeder Spieler wählt geheim einen seiner Marker und legt ihn verdeckt (Rückseite also oben, Farbe unten) vor sich ab, getrennt von seinen anderen Markern.

3) Bietrunde:

1 Stein in die Tischmitte legen.

Der Startspieler legt einen seiner Steine in die Tischmitte *oder* passt. Im Uhrzeigersinn folgen die Mitspieler und haben ebenso die Wahl. Es geht solange immer reihum, bis nur noch 1 Spieler nicht gepasst hat.

- Ist nur noch 1 Spieler mit seinem Marker vor sich in der Bietrunde, deckt er diesen Marker sofort auf.
- Er nimmt alle Karten aus der Mitte offen vor sich, bei denen eine der beiden Farben der Karte zur Farbe seines Markers passt.
- Gewonnene Karten häuft man auf einem Stapel offen vor sich an.
- Die nächsten Spieler verfahren in Reihenfolge ihrer Marker im Stapel von oben nach unten ebenso.
- Evtl. übrige Karten bleiben in der Mitte liegen für die Folgerunde.

PASSEN:

- Der Spieler erhält alle Steine aus der Tischmitte und platziert seinen Marker neben die Kartenreihe.
- Je früher man passt, um so später ist man bei der Kartenauswahl an der Reihe.
- Die Marker weiterer Passer kommen oben drauf auf bereits platzierte Marker.

4.) Marker zurücknehmen. Neuer Startspieler:

Jeder Spieler nimmt seinen Marker zurück. Der Spieler mit Marker ganz unten im Stapel wird neuer Startspieler. Weiter mit Phase 1.

Ende:

Haben alle 54 Karten einen Besitzer gefunden, endet das Spiel.

Wertung:

Je Tierart: Der/die Spieler rmit den meisten Karten erhalten so viele Punkte wie sie Karten der Tierart besitzen.
Bei Patt erhält also jeder die volle Punktzahl.
Beispiel: Spieler A und B haben je 4x Mammut, Spieler C 1x.
Damit erhalten A und B jeweils 4 Punkte.

Je 6 Steine im Vorrat eines Spielers: 1 Punkt
Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.09.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen und Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de